



Guia para jogos mais acessíveis



lá, seja bem vind@! Nesse texto vamos trabalhar mais sobre acessibilidades e adaptações que podem ser feitas visando uma maior inclusão no mundo dos jogos. Boa leitura!

Para além das modificações mais básicas e comuns nos jogos, trazer aos usuários outras formas de modificações alternativas, pode permitir o acesso de muito mais pessoas ao seu jogo.

A implementação de opções pode ser feita ainda no conteúdo do jogo, como opções adicionais ou como pacotes extras para download, mas lembre-se que, é importante é mencionar que existem essas opções, onde elas se encontram, como podem ser acessadas e configuradas. Esse tipo de informação auxilia pessoas portadoras dessas condições, assim como outras pessoas que possam ajudar na instalação e acesso aos dispositivos e jogos.

O Game Accessibility Guidelines (s/d), aponta diversas possibilidades para melhorar a acessibilidade de forma intermediária e avançada, neste material, vamos falar sobre alguns desses tópicos resumidamente. É importante que você confira o material completo disponível no site quando estiver criando o seu jogo, para que possa entender melhor quais implementações você conseguirá disponibilizar deixando-o mais acessível. Lembrando que o site está em inglês, mas pode ser facilmente traduzido por tradutores online.

Uma consideração importante, é que nem todos os recursos mencionados aqui poderão ser adaptados a todas as mecânicas de jogo, mas é importan

que se considere as adaptações possíveis para que mais pessoas venham a ter acesso a esses sistemas interativos.



Sobre o aspecto visual do jogo, em um nível intermediário e avançado de implementação, segundo o Game Accessibility Guidelines (s/d), podemos citar:

- Permitir o ajuste do campo de visão para jogos que usam a visão 3D. Definir um campo de visão padrão ajuda a reduzir a sensação de náusea e tontura que algumas pessoas possam ter, mas também prejudica pessoas que ficam muito próximas ou muito distantes das telas (Game Accessibility Guidelines, s/d). A possibilidade de ajustar o campo de visão auxilia para que mais pessoas tenham experiências mais confortáveis.

- Evitar movimentação diferente da câmera e de objetos que o jogador carrega. Colocar um tipo de movimentação diferente na câmera e numa arma ou bagagem que o jogador carrega, ou inserir partes desfocadas, trepidação e chacoalho na "câmera", são exemplos de situações que podem causar confusão e desconforto a algumas pessoas. Apesar da estética ser favorável a isso, é interessante que haja uma opção para desligar esses efeitos. Animações nos planos de fundo também podem ser prejudiciais pelas distrações, ou por dificultar a visão de outros elementos (Game Accessibility Guidelines, s/d).

- Opções de ajuste de contrastes. Baixo contraste pode ser um problema para várias pessoas, tanto portadoras de deficiências e condições permanentes, quanto deficiências situacionais, como ao jogar sob a luz solar direta (Game Accessibility Guidelines, s/d). Permitir opções de ajustes diferentes de contraste, possibilita que mais pessoas, e em mais situações, possam ter acesso ao jogo criado. A figura 1 mostra um exemplo do uso do modo de alto contraste no jogo "Epic Eric" (232 Studios).


Use the slider below to apply either a black or white filter over the game background



- Permita que o tamanho da fonte (dos textos) seja ajustável. Apesar de letras maiores serem mais fáceis de ler, não há um tamanho exato que fique confortável a todos, assim a possibilidade de alteração facilita o acesso a mais jogadores, apesar de ser algo que pode ser difícil de implementar (Game Accessibility Guidelines, s/d).

- Insira menus sonoros, desde a instalação do jogo, até os textos exibidos durante a interação. Pessoas portadoras de deficiências visuais serão beneficiadas por sistemas de áudio que orientam na instalação, uso de menus e leitura de textos que aparecem em telas (Game Accessibility Guidelines, s/d).

Agora, considerando o aspecto motor necessário para a interação com o jogo, em um nível intermediário e avançado de implementação, segundo o Game Accessibility Guidelines (s/d), podemos citar:

- Possibilidade do uso de outros sistemas de controle. Diferentes sistemas de controle envolvem diferentes habilidades, assim as pessoas podem escolher qual é o melhor de acordo com suas condições (Game Accessibility Guidelines, s/d).

- Permitir que as interfaces sejam reorganizadas. Elementos da interface que precisam ser usados com frequência (menus em um MMO e contr[...] virtuais em uma tela sensível ao toque, por exemplo), podem exigir uma quantidade significativa de esforço motor (Game Accessibility Guidelines, s/d). O Game Accessibility Guidelines (s/d) sugere ainda a possibilidade de alterar o tamanho dos elementos e menus, para facilitar ainda mais para os usuários. Assim, permitir que esses elementos sejam reposicionados e alterados os tamanhos e cores, auxilia para que as pessoas deixem as configurações mais confortáveis, segundo suas necessidades individuais.

- Permitir que o jogo seja em formato retrato ou paisagem. Alguns jogadores têm os dispositivos fixos em cadeiras de rodas ou na estrutura de camas, e por vezes isso não permite que a posição física do dispositivo seja alterada. Outras pessoas têm preferências pessoais como jogar com uma mão só ou com as duas.

- Não faça com que o tempo seja um elemento essencial para o jogo. Algumas pessoas têm dificuldade em situações que exigem um tempo preciso, assim, mesmo em momentos cujo tempo é necessário de ser cronometrado, crie outros mecanismos para que o tempo seja opcional, ou que tenha uma forma de pular essa etapa do jogo.

Existem várias outras diretrizes que não foram apontadas neste documento, todas estão descritas, explicadas e exemplificadas no Game Accessibility Guidelines (s/d), incluindo uma planilha gratuita organizada com os recursos adaptativos. Nessa planilha tem-se uma coluna para descrever a relevância da mecânica para o jogo, outra para descrever se esse recurso foi implementado e uma terceira para tomar notas. O uso dessa planilha ou ferramentas semelhantes de organização, torna mais simples de entender o porquê cada característica deve ser implementada, como e onde essa pode ser inserida.

Algumas adaptações são mais complexas e demandam mais recursos, no entanto, hoje é possível encontrar diferentes modelos e recursos [illegible]ntos para serem implementados nos jogos, vários de forma gratuita, para que mais pessoas tenham acesso a essas mídias

Aqui falamos apenas de implementações digitais que podem ser feitas, mas é importante frisar que há várias implementações de equipamentos e que hoje existem diversos meios para que mais pessoas possam jogar.

Atividade Extra

Para aprofundar no tema da aula de hoje, assista ao vídeo onde a youtuber brasileira Lais Faccin faz uma resenha do Kit Adaptativo de Xbox da Microsoft. Ela mostra os diferentes controles originais Microsoft para PCDs, suas facilidades e dificuldades.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=ampekRA7c88

Referência Bibliográfica

GAME ACCESSIBILITY GUIDELINES. Disponível em <https://gameaccessibilityguidelines.com/>. Acesso em: 08 de Maio de 2022.

Ir para exercício

